

A M S T R A D

# RAMBO III STALLONE



AMSTRAD  
AM 469

# RAMBO III

# ERBE

ocean



El pensó que la guerra había terminado, pero la lealtad y la amistad son más fuertes...  
Ahora tu eres Rambo y debes atravesar las filas enemigas, los campos de minas y enfrentarte a todo un ejército para salvar a tu amigo, el Coronel Trantman.

## RAMBO III AMSTRAD

Tú eres John Rambo, un veterano con una misión que cumplir en Afganistán. Los rusos han capturado a tu amigo, el Coronel Trantman, que está siendo torturado en alguna parte del fuerte donde le tienen prisionero. La primera misión de Rambo será localizarle y liberarle. Mientras lo consigues tendrás la oportunidad de liberar a otros prisioneros afganos y enfrentarte a gran número de enemigos. Te encontrarás con diversos objetos que pueden ayudarte o molestarte en tu camino.

### CARGA

Pon la cinta rebobinada en tu cassette, teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tienes unidad de disco teclea | TAPE y pulsa ENTER, el juego se cargará automáticamente. (El símbolo | se obtiene pulsando simultáneamente SHIFT y @).

### NOTA

Esto carga en varias partes; cuando completes el nivel sigue las instrucciones de pantalla para cargar el siguiente.

### DISCO CPC 464

Mete el disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa ENTER. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa ENTER; el juego se cargará automáticamente.

### DISCO CPC 664-6128

Mete el disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa RETURN. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa RETURN.

### CONTROLES

Juego para un jugador.  
El juego se controla por joystick o teclado.

### TECLAS

- K — Coger objeto/cambiar algo en inventario.
- ENTER — Pantalla de inventario.
- H — Cambiar arma.
- I — Inventario con scroll.
- L — Utilizar objeto.

Las siguientes teclas son redefinibles.

- Q — Arriba.
- A — Abajo.
- O — Izquierda.
- P — Derecha.
- ESPACIO — Disparo.
- T — Pausa... Cualquier tecla para continuar.

### STATUS Y PUNTUACION

El panel en la parte de abajo de la pantalla incluye, de izquierda a derecha, lo siguiente:

- Status de munición y armas.
- Inventario.
- Puntuación.
- Energía (rostro).

El arma que aparece es la que Rambo está utilizando en ese momento. Puede encontrar cinco armas:

1. Cuchillo (Rambo empieza usando esto).
2. Flechas.
3. Flechas explosivas.
4. Pistola y silenciador.
5. Ametralladora.

Rambo puede llevar todas las armas a la vez en su inventario de armamento. Usa la tecla H para cambiar el arma.

El cuchillo, las flechas y la pistola (si se utiliza con silenciador) son armas silenciosas que no harán saltar la alarma. Las flechas explosivas, la ametralladora y la pistola sí la harán saltar. Si la alarma suena, los guardas sabrán por donde anda Rambo e irán a atacarle, dificultando bastante su labor. La alarma se callará poco después de cambiar a un arma silenciosa.

Rambo tiene una cantidad limitada de munición para cualquier

arma que encuentre, excepto el cuchillo, que sólo se usa par combate cuerpo a cuerpo. La munición restante viene indicada bajo la caja de armas. Se puede conseguir más munición encontrando y utilizando un AMMO BOX.

## INVENTARIO

Los objetos que están bajo la puntuación muestran tres de los que lleva Rambo en ese momento. Puede llevar hasta diez al mismo tiempo. Puedes ver todo lo que lleva moviendo el inventario de izquierda a derecha o accediendo a la pantalla de inventario. Esta pantalla muestra todo lo que lleva Rambo. Puedes recoger un objeto moviendo el inventario hasta que la casilla de la izquierda esté vacía, colocando a Rambo al lado del objeto y pulsando la tecla K. El objeto aparecerá ahora en el panel de inventario. Si hay un objeto en la casilla cuando coges otro se cambiará por el otro.

## PUNTUACION

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos. Conseguirás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trantman.

## ENERGIA

La cara/calavera en la parte derecha del panel muestra el nivel de energía de Rambo. Cuanto más grande la calavera más débil está. Cuando la cara se haya convertido en una calavera completamente, Rambo morirá.

## OBJETOS

Los objetos estarán dispersos por el fuerte y los alrededores. Estos incluyen: CAJA DE MUNICION, BOTIQUIN, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, LLAVES, SILENCIADOR, GUANTES DE GOMA, DETECTOR DE MINAS y BATERIA (POR SEPARADO), GAFAS INFRA-ROJOS y BATERIA (POR SEPARADO), MINA ANTI-PERSONAL.

Cuando recoges estos objetos aparecerán en el inventario. Para utilizar uno de ellos llévalo a la casilla central del panel y pulsa la tecla USE. Si es algo que se gasta, por ejemplo, munición, desaparecerá del inventario. Las llaves y otros objetos pueden ser utilizados varias veces.

## PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Los guardas no te detectarán siempre que: a) uses un arma silenciosa; b) no camines dentro de su línea de visión; c) no camines dentro de los rayos rojos detectores de intrusos; d) no hagas saltar ninguna alarma.
2. En algunas habitaciones puede que no necesites disparar a los guardas si consigues que no te detecten.
3. Si al usar un arma no-silenciosa salta una alarma, vuelve a coger un arma silenciosa y al poco tiempo se apagará la alarma.
4. Los guantes de goma te hacen inmune ante las descargas eléctricas.
5. Para que algunos de los objetos funcionen necesitarás las baterías.
6. Si estás atascado intenta utilizar alguno de los objetos que tienes.
7. No tienes que usar las cajas de munición y el botiquín inmediatamente; guárdalas para cuando las necesites.
8. Estate atento a los interruptores en las paredes.
9. Para desactivar las cajas de control en las paredes hay que destruirlas con flechas explosivas.
10. Haz una lista con los objetos que hay en cada habitación para que sepas dónde encontrarlos la próxima vez.

## SECCION 2

Cuando haya rescatado al Coronel, Rambo debe huir del fuerte, dejando que el Coronel se reúna con los soldados afganos. Rambo debe ir hacia el Norte, a través del territorio enemigo, detonando bombas que han sido colocadas en lugares críticos en el recinto del fuerte. (La cantidad de bombas que quedan por detonar aparecen al lado del arma que estás utilizando.) Una vez detonadas todas las bombas, Rambo debe encontrar el helicóptero preparado para su huida.

## CONTROLES

Igual que sección 1.

## STATUS Y PUNTUACION

Igual que sección 1.

## PISTAS Y SUGERENCIAS

Todos los guardas van a por ti; ve tú a por ellos primero.

## SECCION 3

Rambo tiene el control de un tanque ruso y le queda poco para llegar a la frontera afgana, donde estará a salvo. Desgraciadamente están alertados y van todos a por él. La misión de Rambo está casi terminada; debe librarse de los invasores. ¿Puede un solo hombre vencer a todo un ejército? ¡Depende de ti!

## CONTROLES

Igual que en la sección 1.

## STATUS Y PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

## DESCRIPCION DE PANEL

En la parte superior de la pantalla está tu puntuación (a la izquierda) y el tiempo (a la derecha).

El panel incluye, entre otras cosas, lo siguiente:

1. Un indicador de daños.
2. Un medidor de distancias; cuánto queda para llegar a la frontera.
3. Indicador de temperatura del arma; cuando el indicador está al máximo parpadeará y el arma no disparará.

## PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Dispara en ráfagas cortas para que la pistola no se caliente.
  2. Destruye los tanques antes de que te destruyan ellos a ti.
  3. Dispara a los bunker según te acerques, así matarás a todos los que hay dentro y evitarás que te tiren granadas.
- © 1988 Ocean Software Limited  
Rambo III TM & © 1988 CAROLCO Pictures Inc. Todos los derechos reservados.